

Objectifs : dénombrer, résoudre des problèmes portant sur les quantités.

But du jeu : reconstituer son puzzle

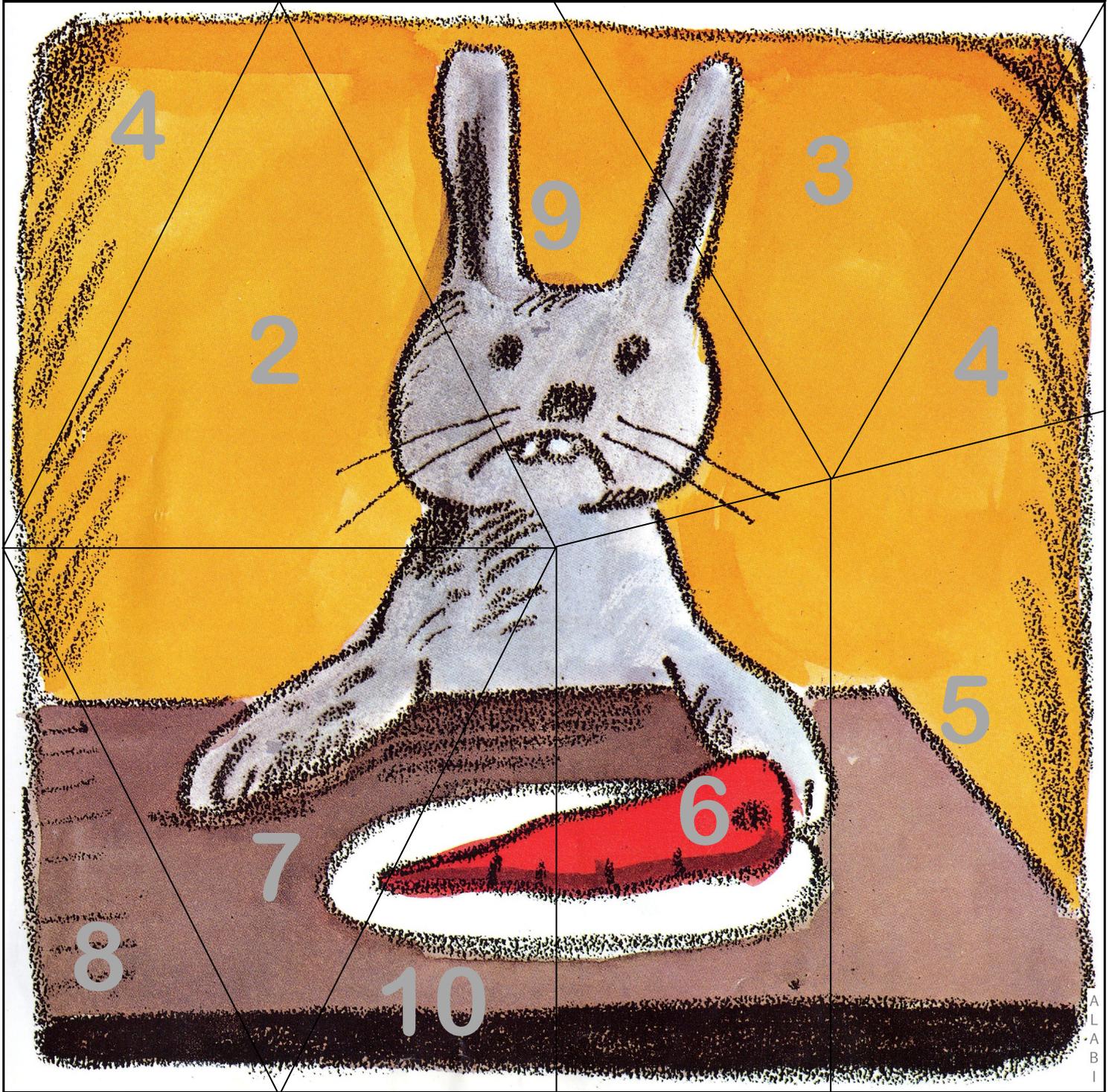
Déroulement : l'Enseignant distribue à chaque joueur une planche pour poser les pièces du puzzle et des « billets » (constellation ou écriture chiffrée). Par exemple :

- 4 billets 1 point
- 4 billets 2 points
- 3 billets 3 points
- 3 billets 4 points
- 2 billets 5 points
- 1 billet 6 points

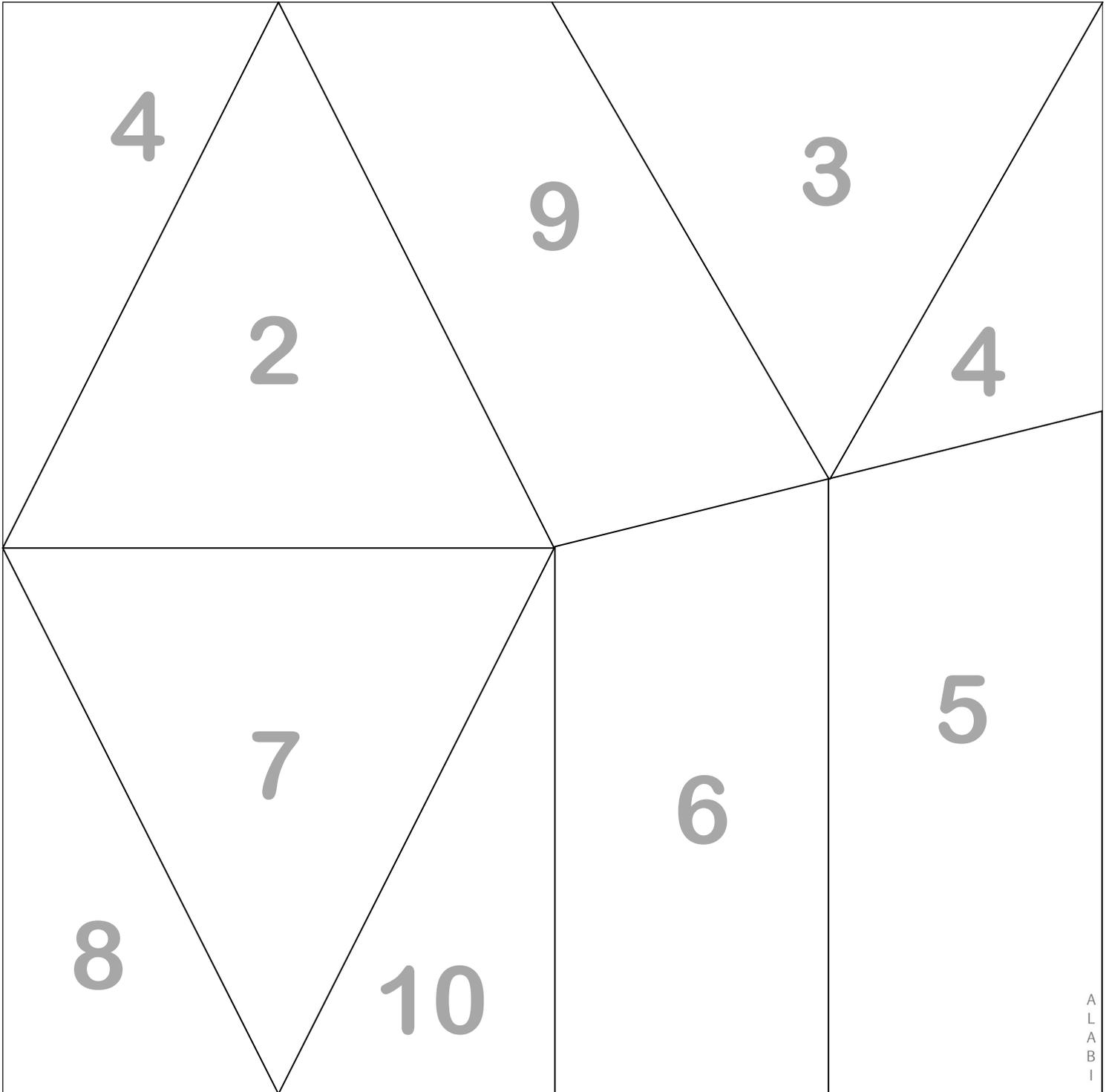
Chaque enfant, à tour de rôle, doit acheter chaque pièce de son puzzle en utilisant obligatoirement **deux billets à la fois**. Il pose sa pièce sur sa planche.

Remarques : ce jeu (tiré de « Apprentissages numériques et résolution de problèmes éd. ERMEL GS ») favorise la construction des doubles et permet de travailler les liens entre un nombre et son prédécesseur ou son suivant.

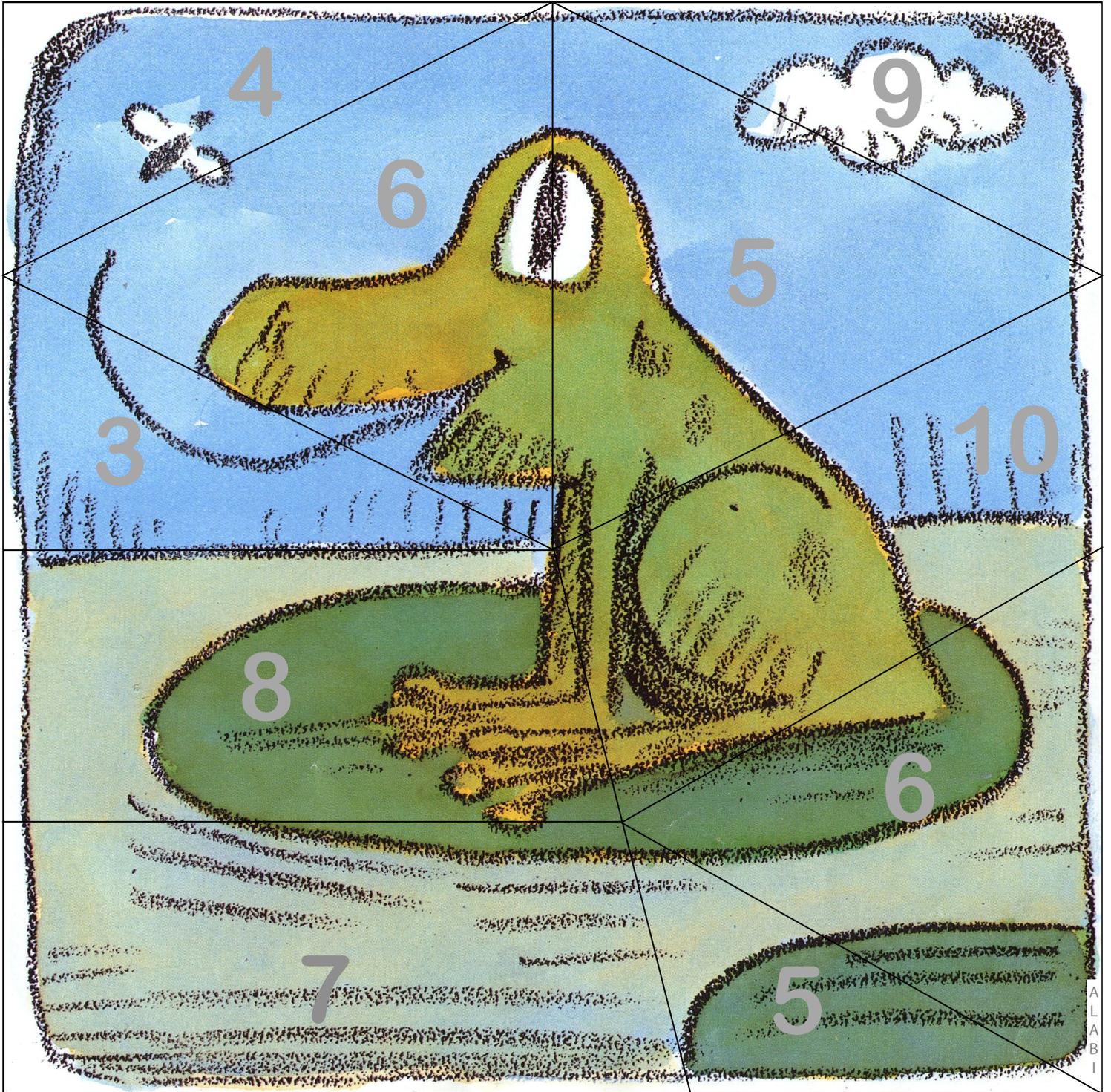
On peut également utiliser les puzzles dans une activité de reconstitution des personnages, avec ou sans planche, en fonction du niveau des élèves.



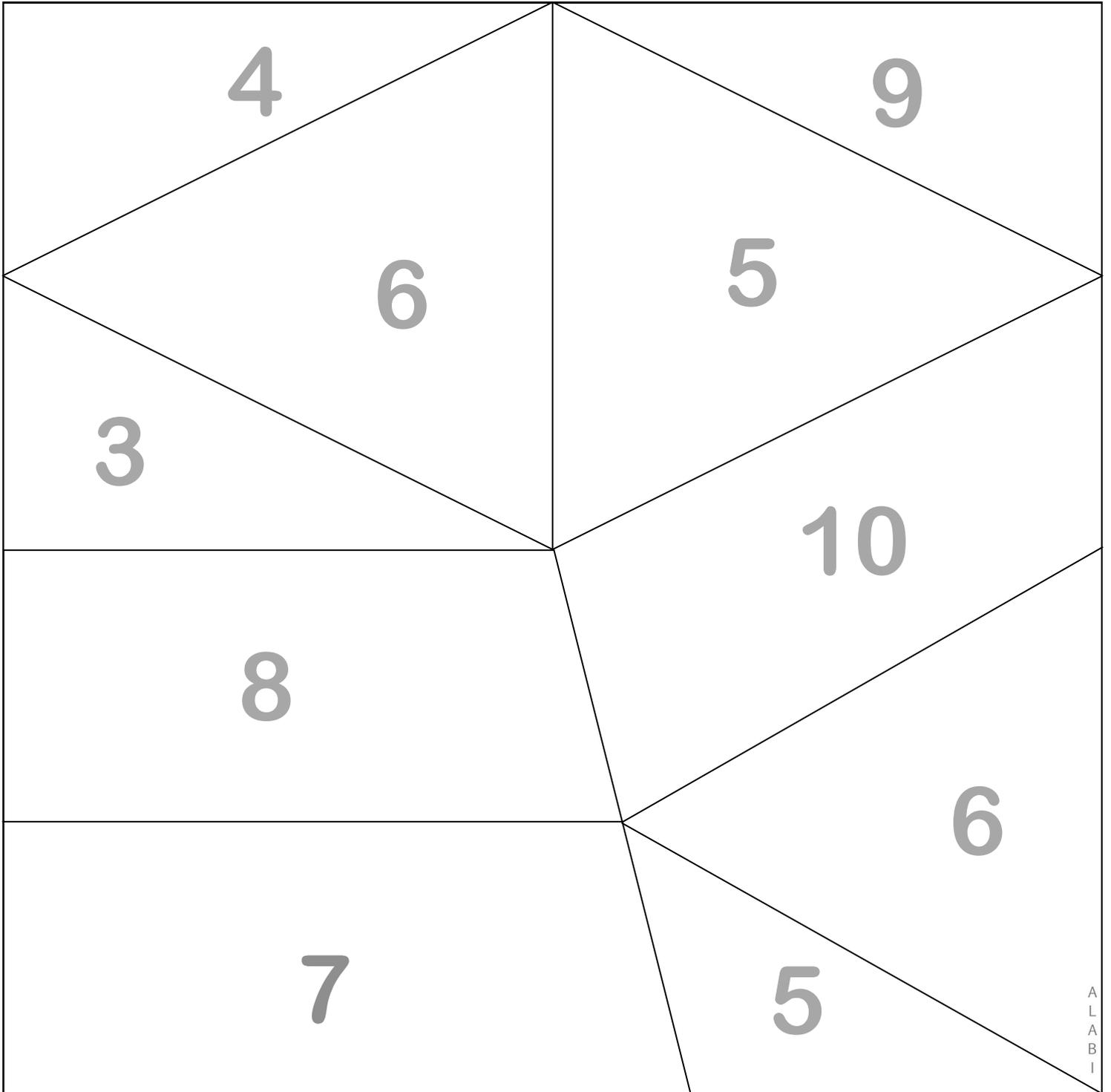
Étiquettes à découper



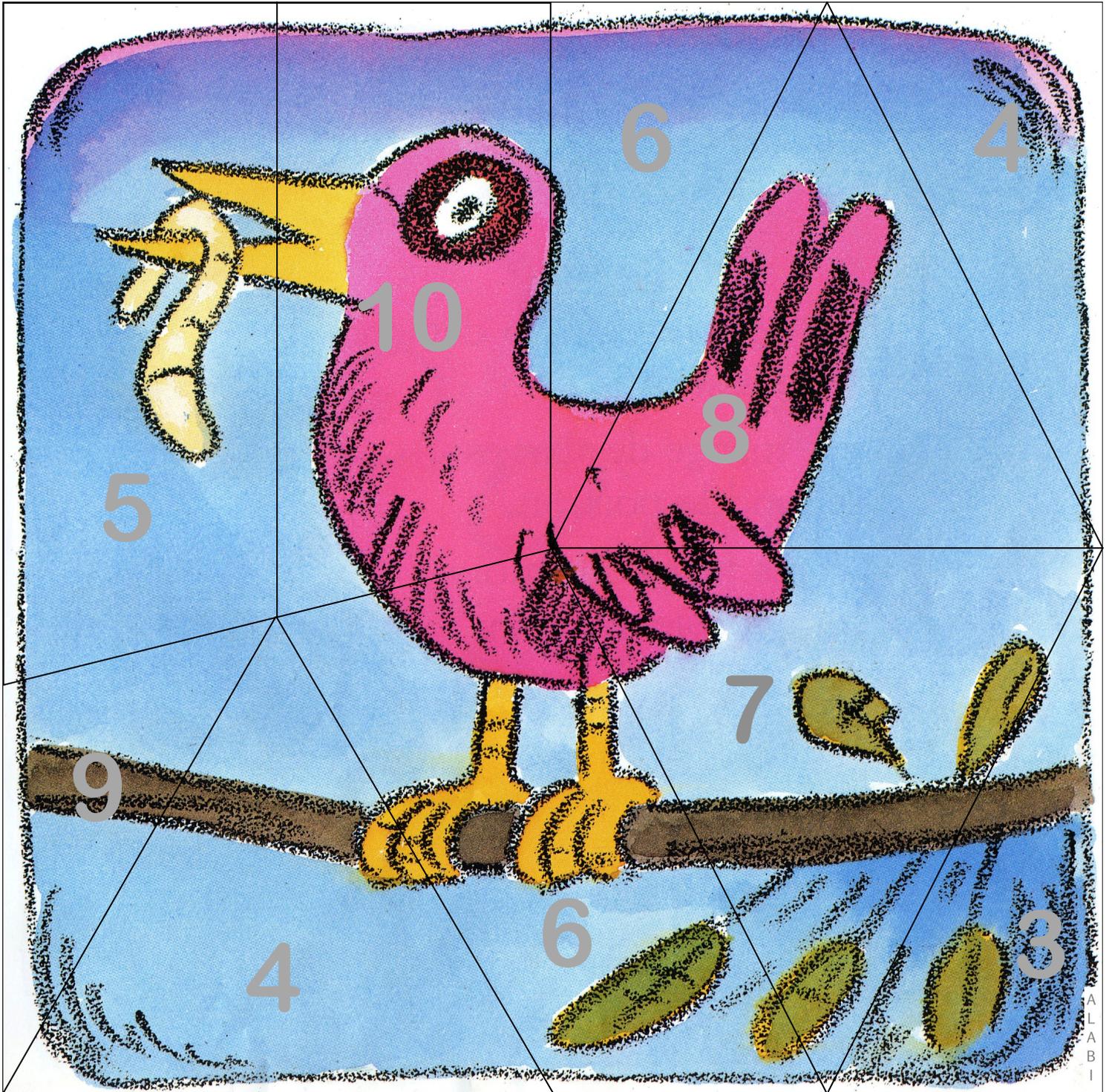
Le lapin



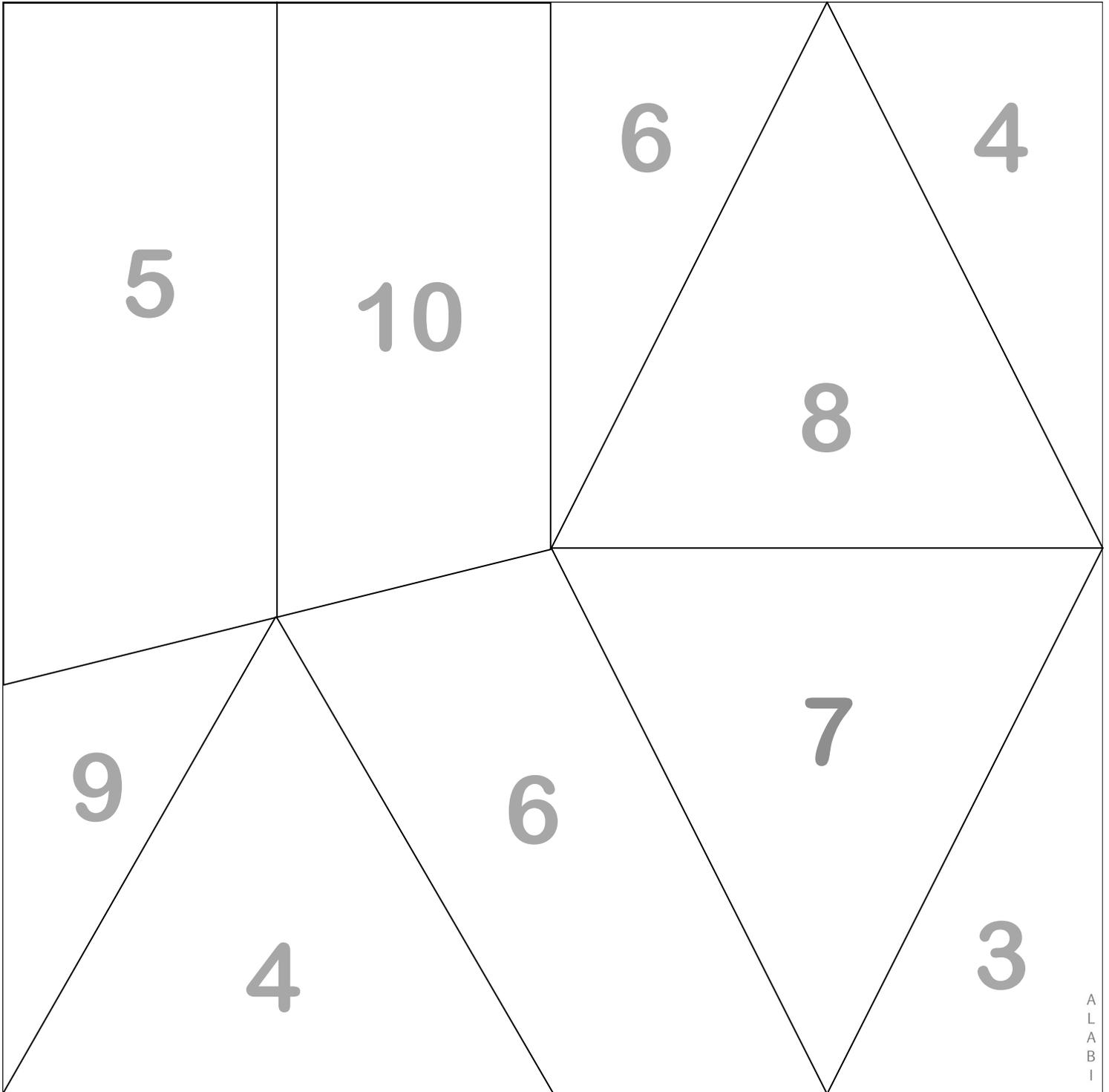
Étiquettes à découper



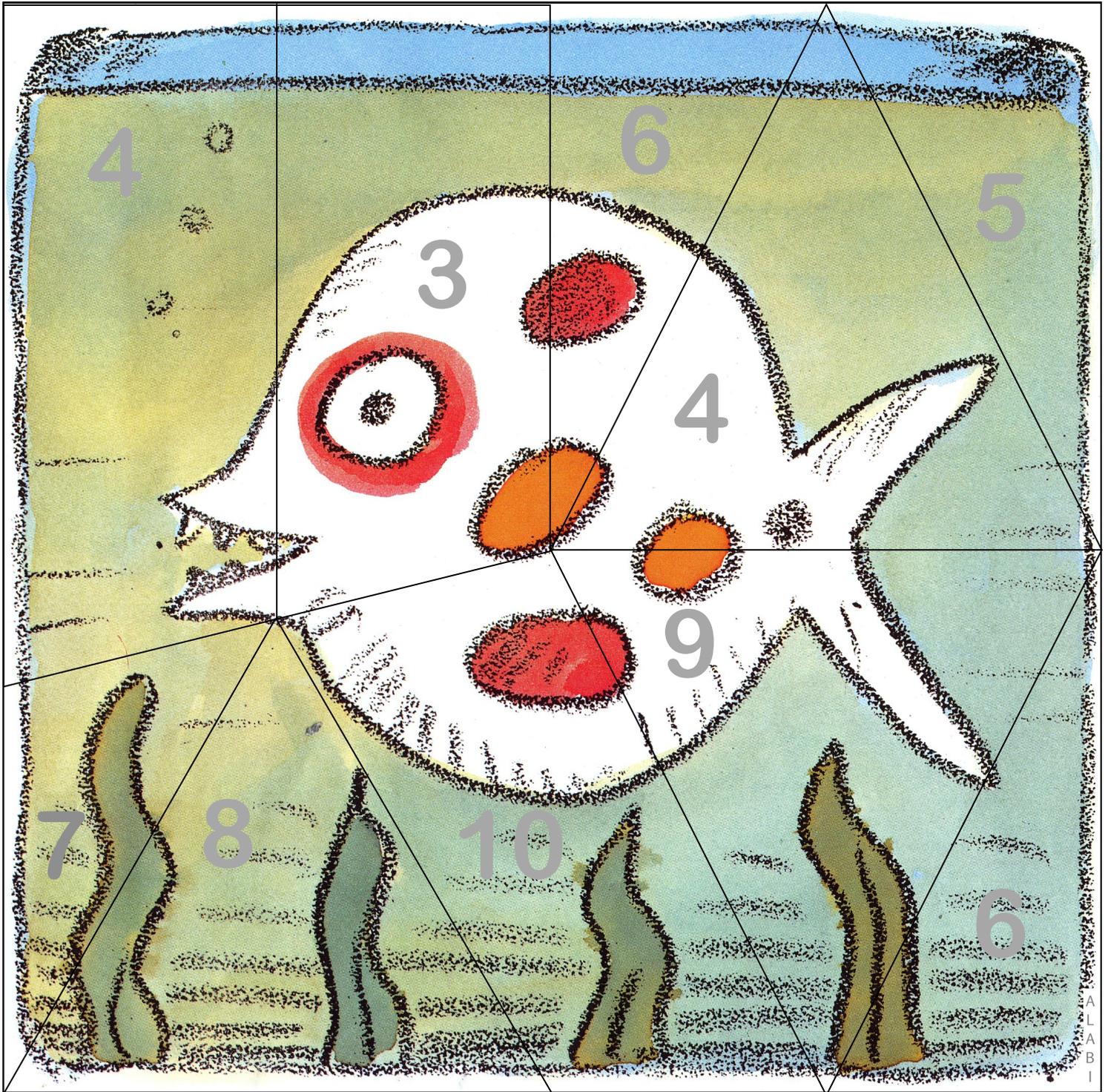
La grenouille



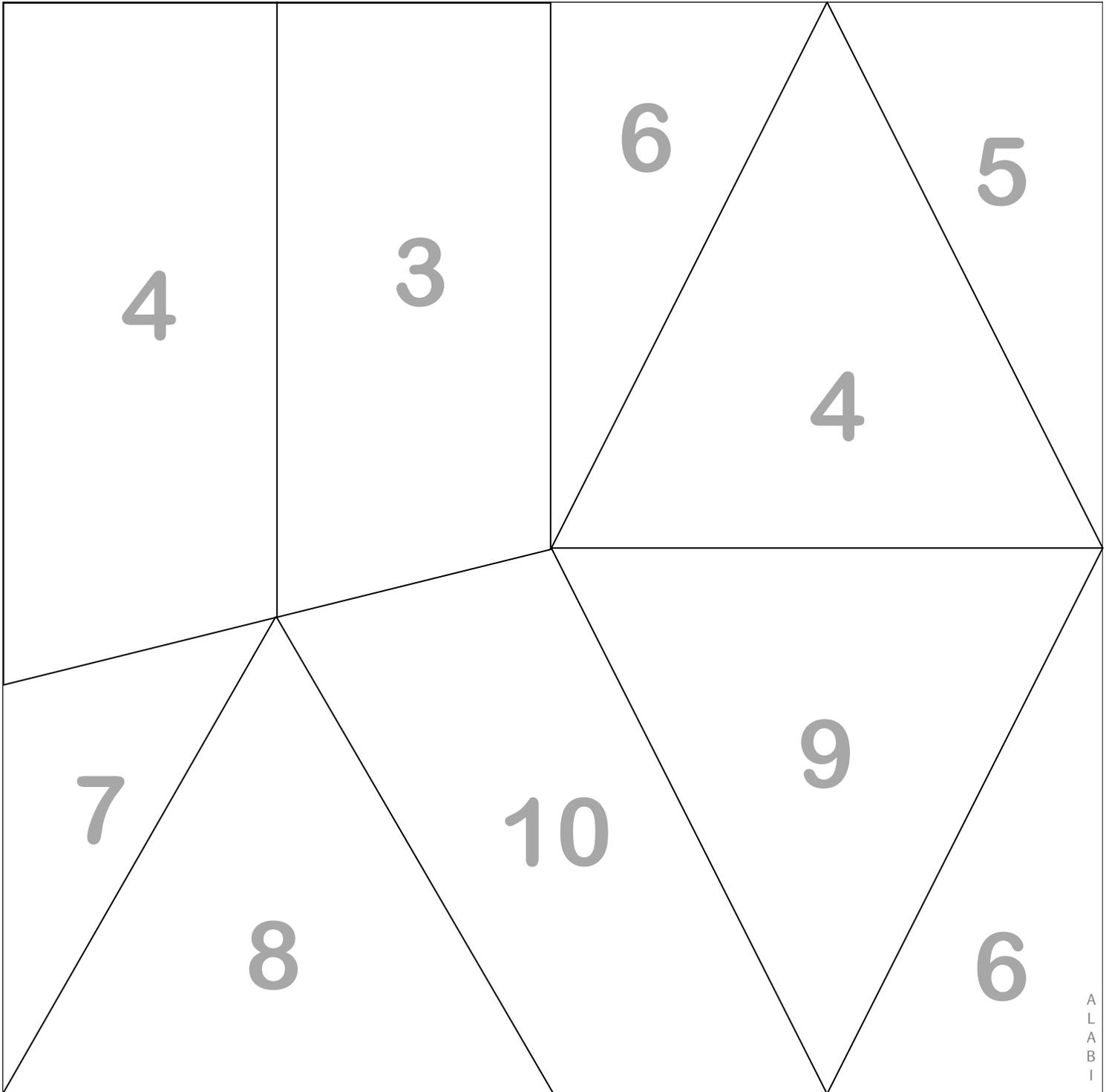
Étiquettes à découper



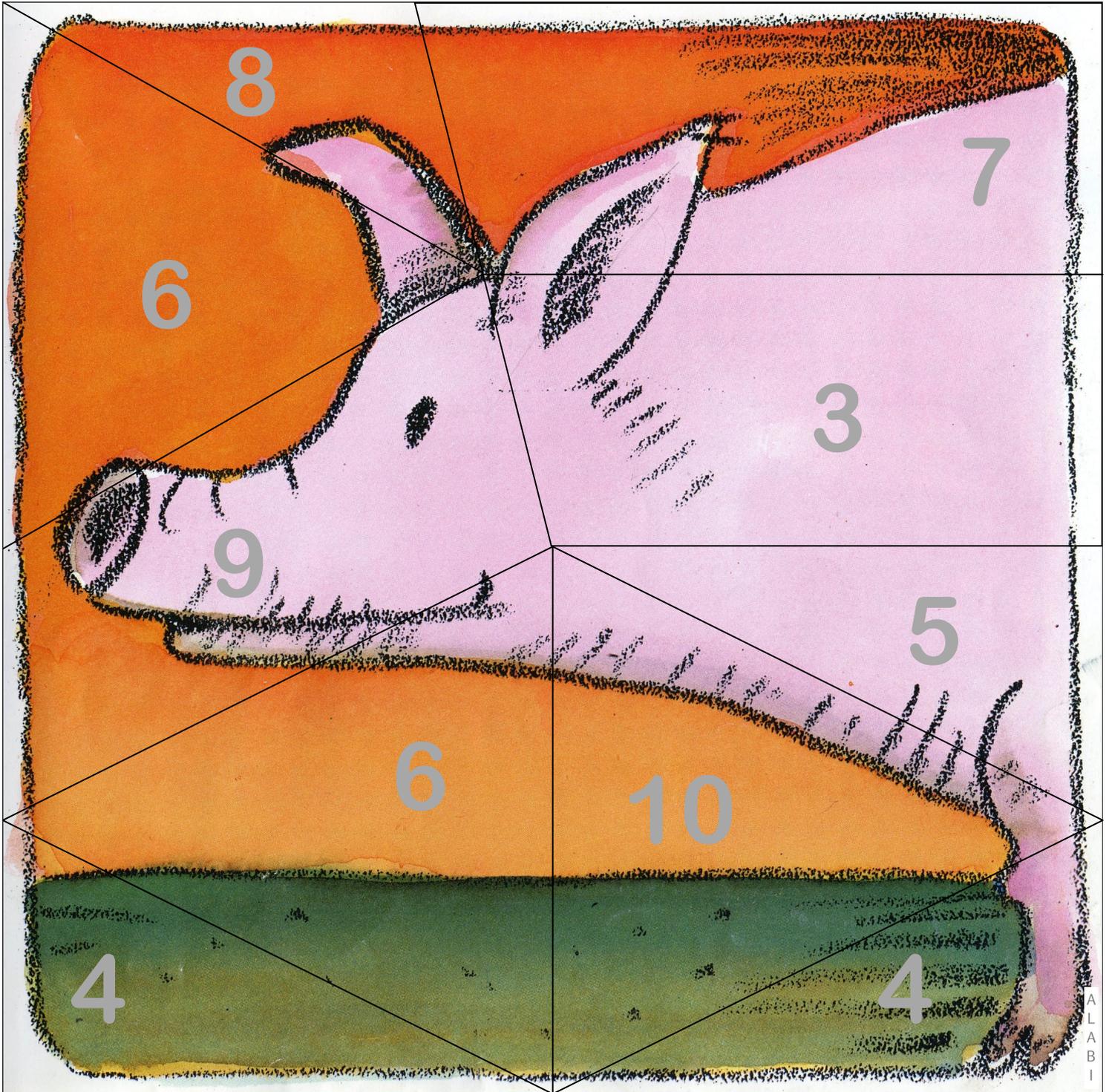
L'oiseau



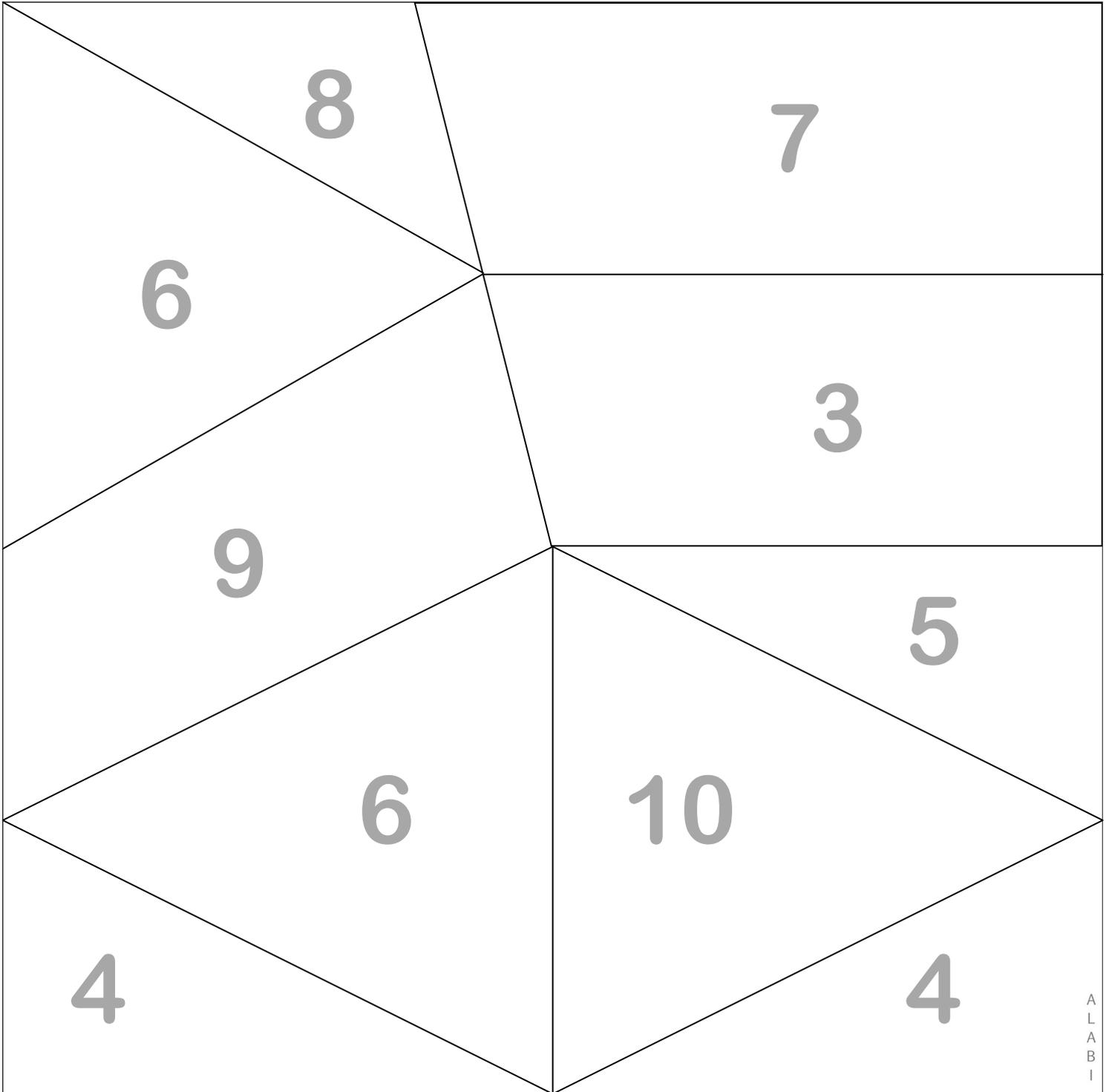
Étiquettes à découper



Le poison



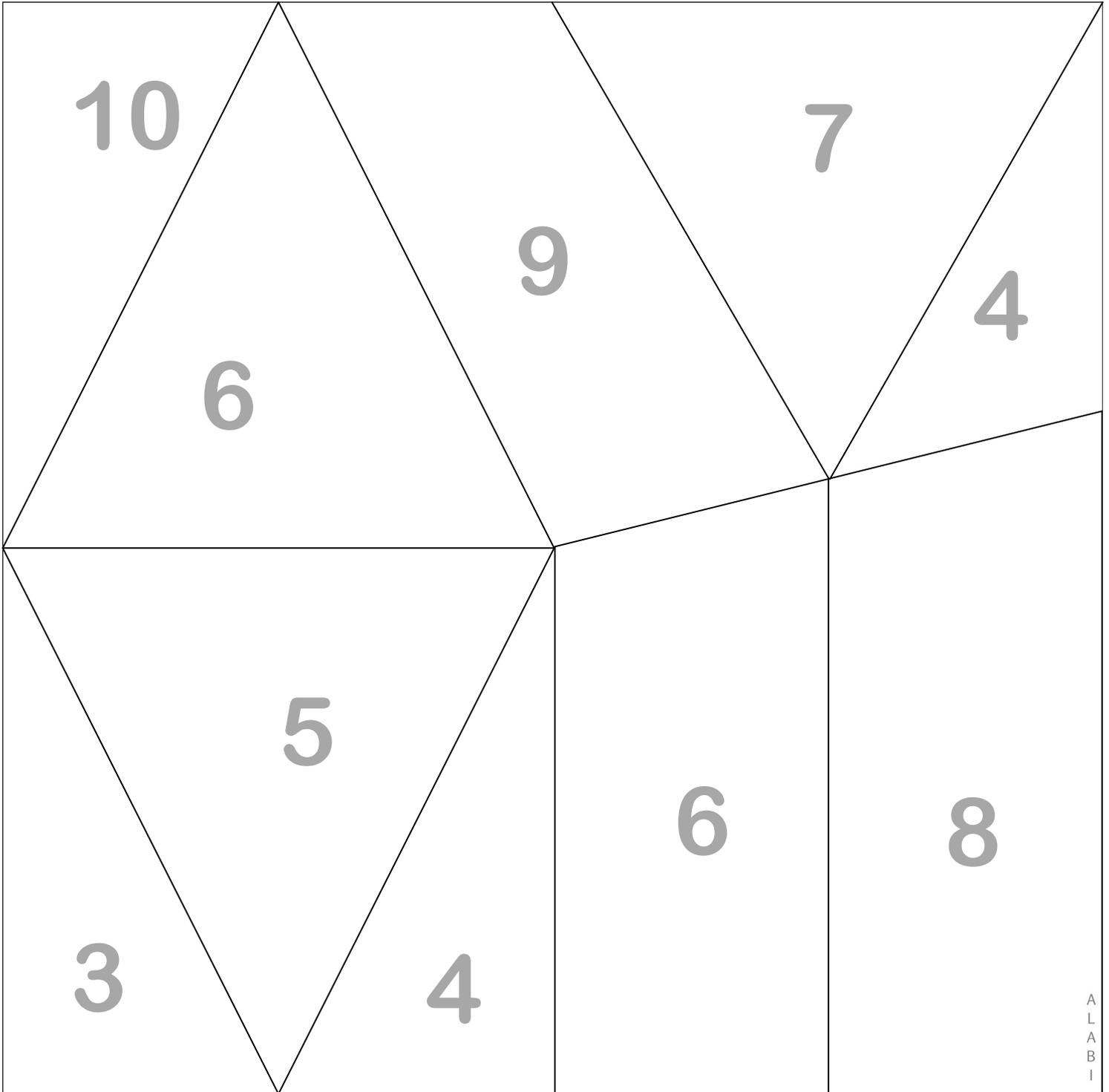
Étiquettes à découper



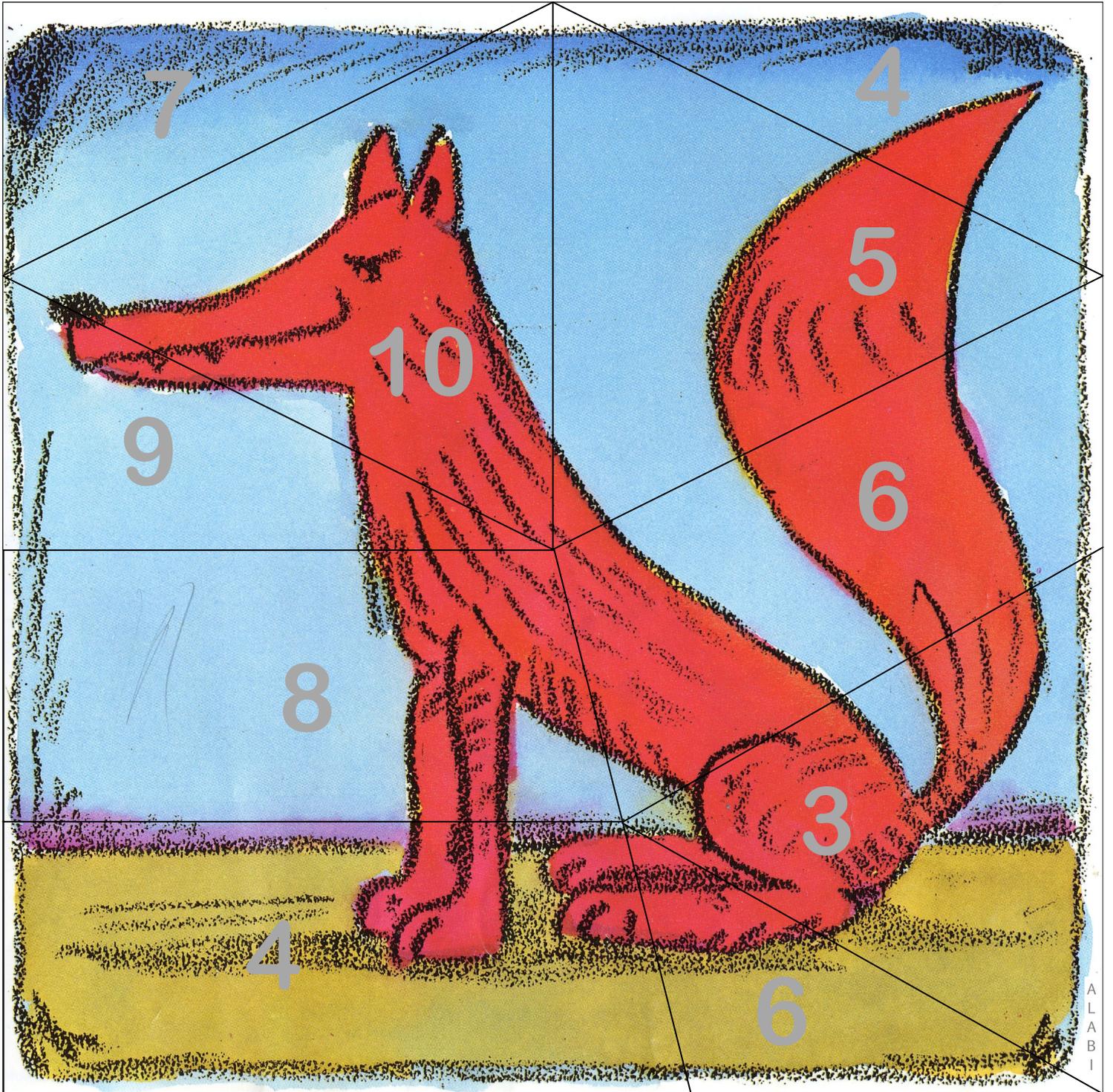
Le cochon



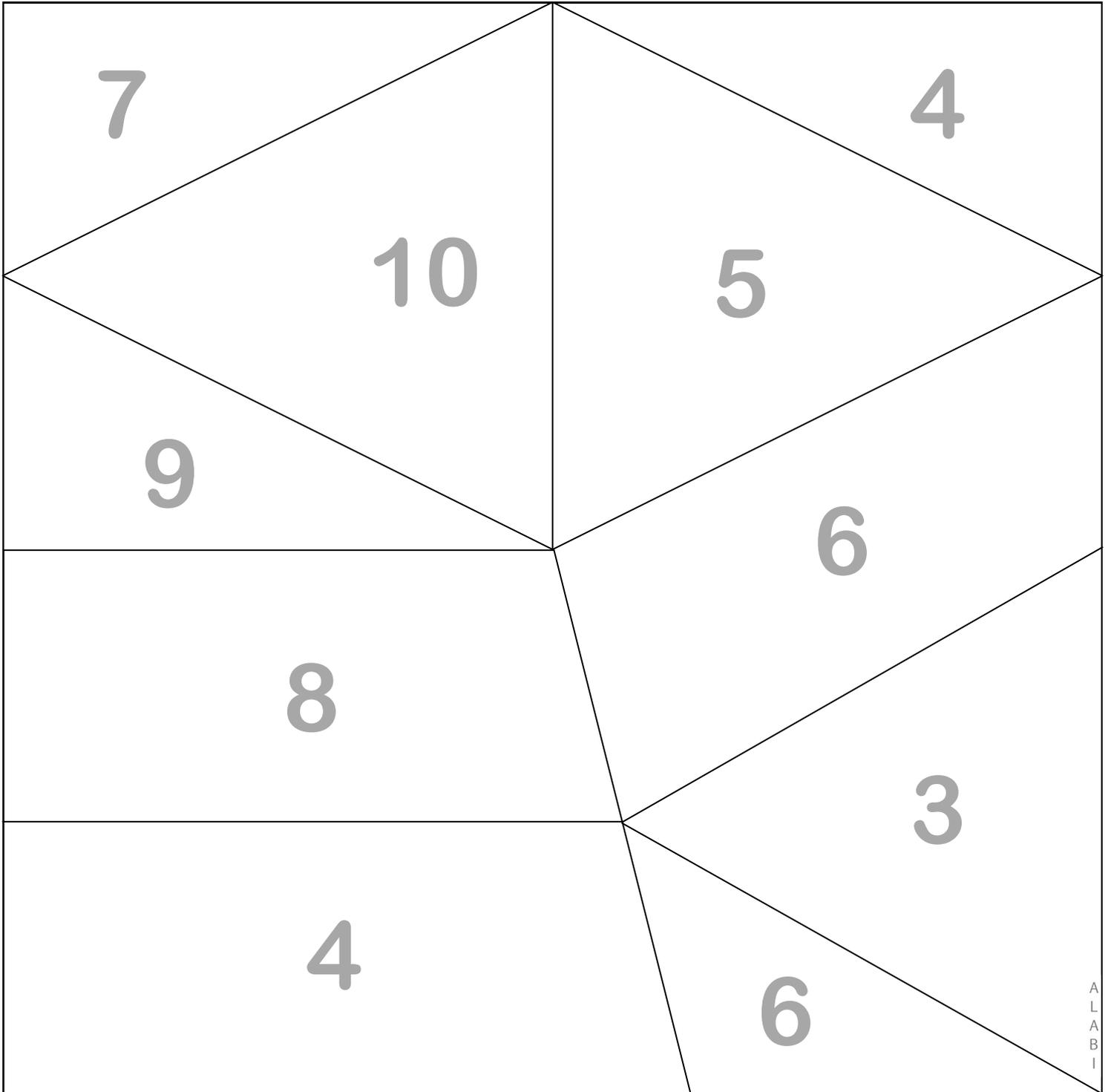
Étiquettes à découper



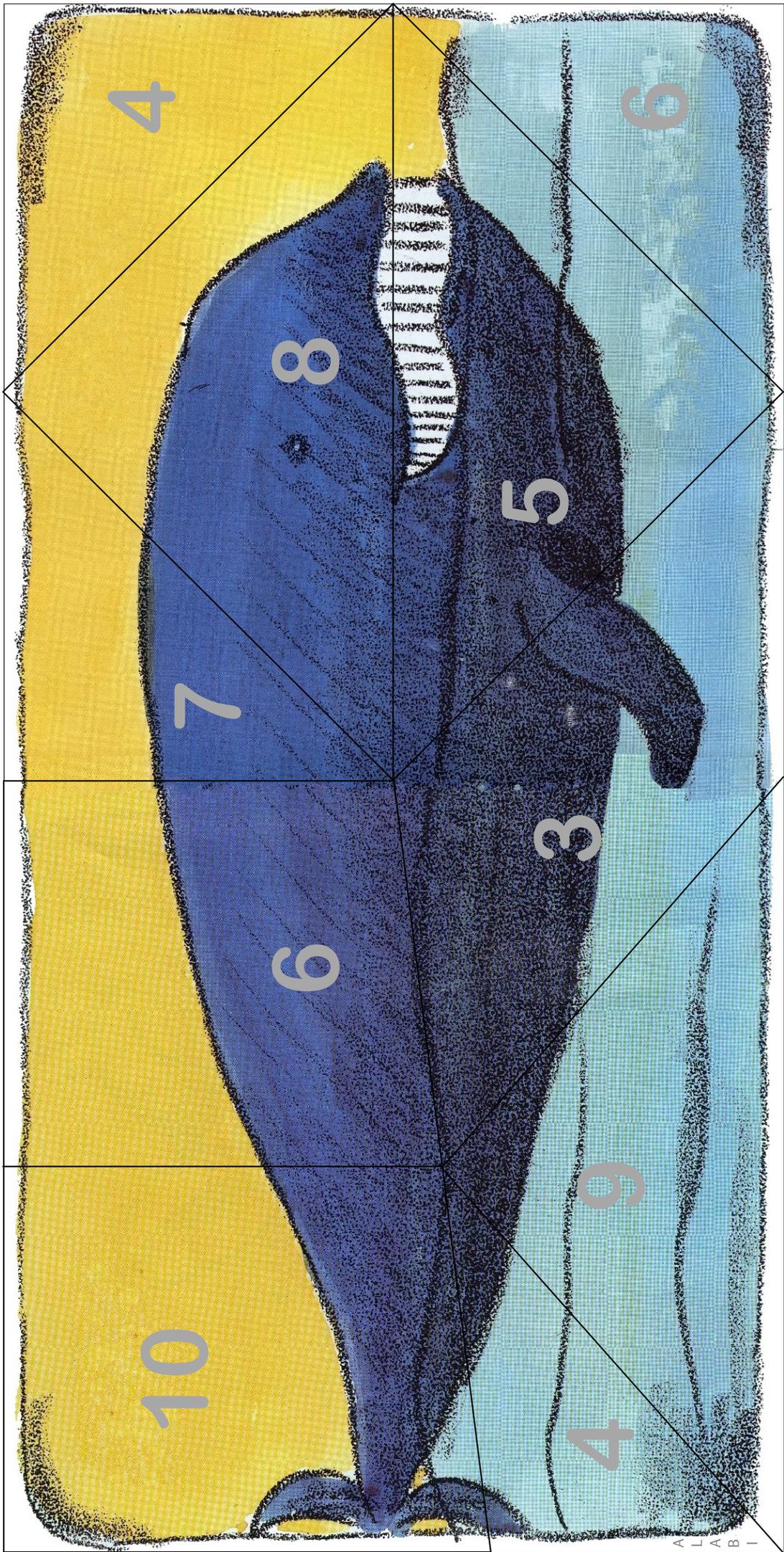
Le singe



Étiquettes à découper

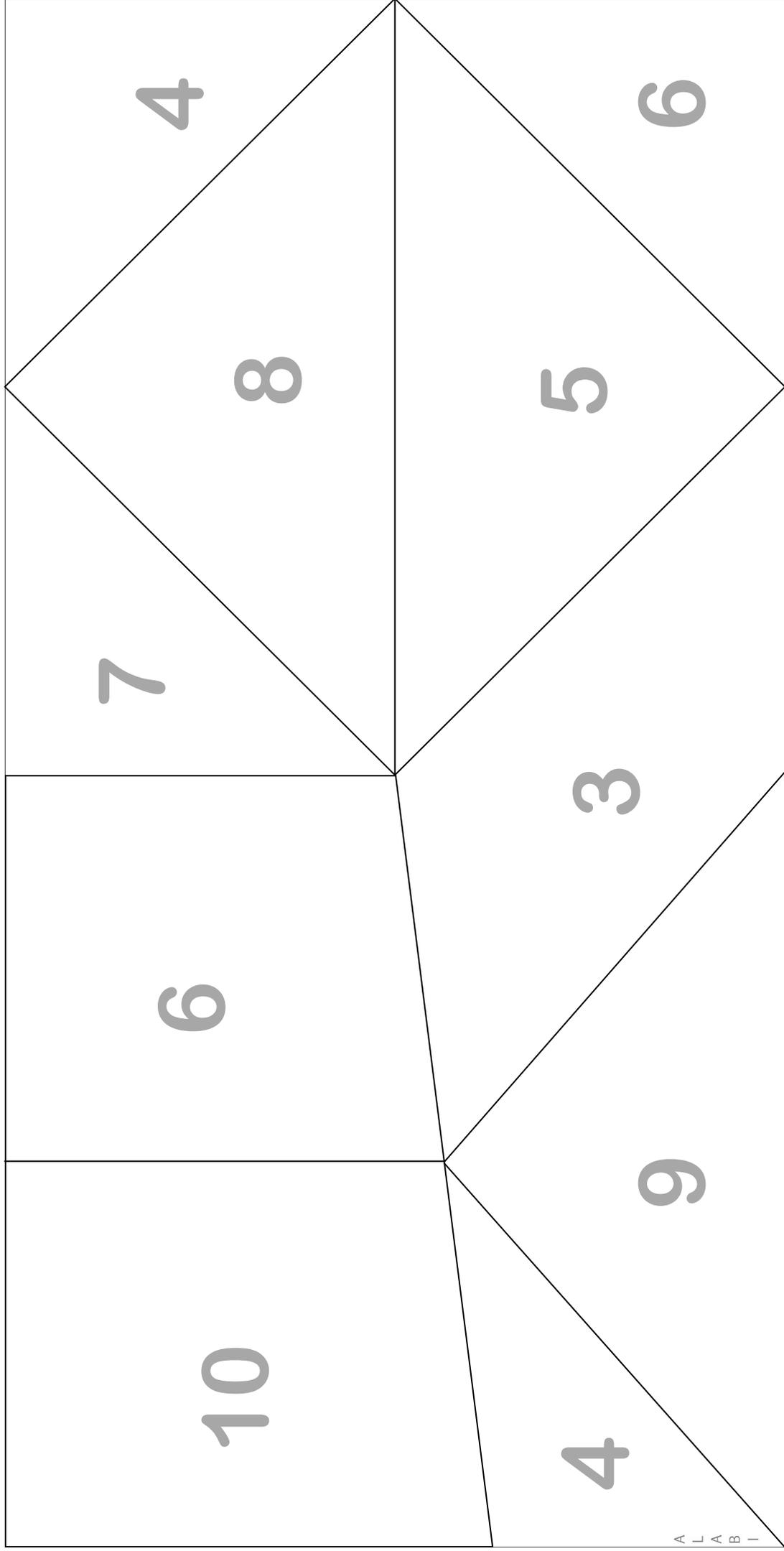


Le renard



Étiquettes à découper

A
L
A
B
I



La baleine

5	1	2	1	2
5	3	4	3	4
5	1	2	1	2
6	3	4	3	4
6	1	2	1	2
6	3	4	3	4

